
Tormenta RPG
Yuden: o exército com uma nação

Tormenta RPG

Os rpgistas mais novos podem não saber, mas Tormenta já teve um site oficial com: conteúdo ligado a regras, contos, apresentação do cenário e muitas coisas legais. Mas o pessoal da Jambô editora passou a trabalhar mais (não que isso seja ruim pra gente) e aos poucos o site foi deixado de lado.

Um pouco antes de sair o ***Tormenta RPG*** *o site foi tirado do ar junto com muito conteúdo exclusivo que talvez não retorne.*

Como não existe indícios da volta do site, muito menos destas matérias, resolvi pegar o material que tinha salvo reunir tudo em um arquivo só, atualizar as regras e distribuir para todos. Não sei se posso fazer isso, mas não gostaria de ver ideias tão boas sumirem.

Infelizmente, esta é apenas uma parte do todo, também tinham matérias referentes aos elfos negros, e a atualização dos talentos regionais, em breve estarei postando estes textos aqui no blog.

Também tinham alguns contos ou coisa parecida, mas estes eu não tenho salvo. Se alguém tiver distribua por favor.

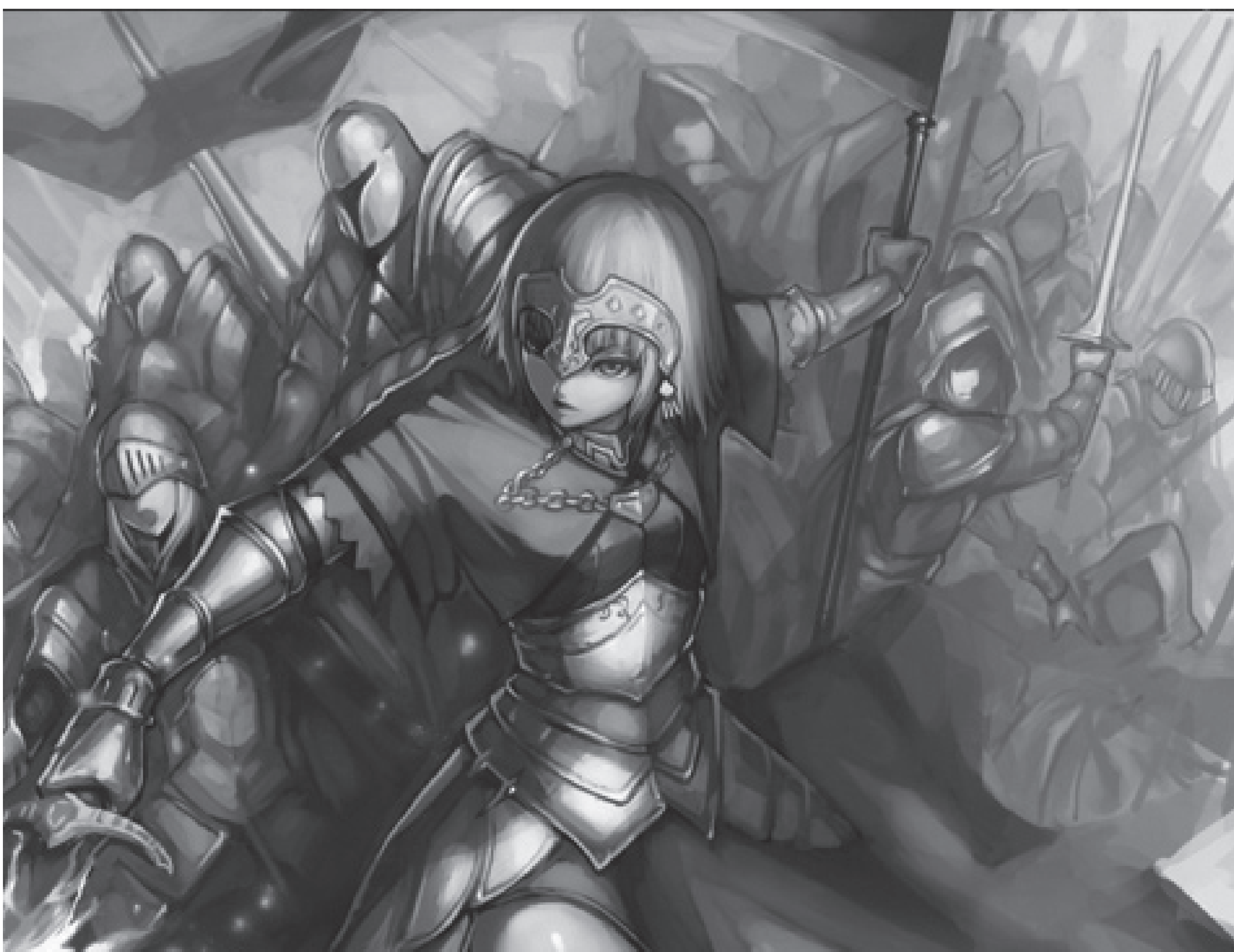
Perceba que ao contrario de outros materiais que deixo disponíveis no ***RPG & Chá preto*** *este não tem minha assinatura, porque não fui eu que escrevi, logo se os autores originais estiverem lendo isso gostaria que me mandassem um e-mail e rapidamente altero o arquivo e ponho os devidos créditos.*

SASCHA BORGES LUCAS
saschaborgeslucas@gmail.com

PS: agradecimento especial para ***Jack, o elfo falcatrua*** *do fórum da Jambô que me fornecer uma rara imagem do Mitkov que só exisitia no site de* ***Tormenta.***



Sumário



A tradição militar de Yuden

O Exército com uma nação não tem essa alcunha a toa. Em Yuden, não há plebeu, mas sim soldado; não há nobre, mas sim general.

Ao longo de séculos de guerras, o povo de Yuden desenvolveu novas técnicas de luta, muitas das quais jamais foram vistas fora das fronteiras do reino. Uma parte deste conhecimento militar está descrito abaixo, na forma de duas novas classes de prestígio.

Soldado de Elite de Yuden

A maior parte das nações tem um exército; Yuden é o Exército com Uma Nação. Quase todos os cidadãos de Yuden sabem lutar, quase todos empunham armas (mesmo que sejam simples facas ou foices), quase todos têm uma postura e disciplina marciais. Pode-se dizer que quase todos os cidadãos de Yuden são, ao seu modo, soldados.

O soldado de elite de Yuden faz todos esses parecerem amadores.

O soldado de elite é a verdadeira máquina de combate que torna o *Exército com Uma Nação* tão temido. Mais do que homens que sabem lutar, mais do que guerreiros, os soldados de elite são treinados e forjados apenas para cumprir ordens e matar os inimigos do reino. Não se consideram heróis, não desejam ser aventureiros, não almejam, necessariamente, ser oficiais. Sabem que a força de Yuden depende de suas fileiras de infantaria, daqueles que têm orgulho em fazer parte do todo, dos que se destacam apenas na parede de escudos e na falange. O soldado de elite não sonha, não se distrai, não teme, não questiona, não fraqueja. Ele obedece. E mata.

Pré-Requisitos

Para se tornar um soldado de elite de Yuden, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- **Bônus Base de Ataque:** +5.
- **Talentos:** Foco em Armadura (pesada), Tolerância, Trespassar.
- **Tendência:** Leal e Neutro, Leal e Mau, Neutro ou Neutro e Mau.

Características de classe

Pontos de vida: soldado de elite de Yuden recebe 6 (+ modificador de Constituição) PV por nível.

Habilidades de classe

Disciplina de Combate: os soldados de elite de Yuden estão entre os guerreiros mais bem treinados de Arton – e eles sabem se aproveitar deste treinamento! No 1º nível, o soldado de elite deve escolher uma das manobras descritas a seguir. Para receber os benefícios da manobra, deve gastar uma ação de movimento analisando seus inimigos e preparando sua postura. A não ser que seja especificado o contrário, os benefícios de uma manobra duram até o fim da próxima rodada do soldado de elite.

Soldado de Elite de Yuden

Nível	BBA	Habilidade de classe
1º	+1	Disciplina de combate
2º	+2	Talento adicional
3º	+3	Especialização em armadura
4º	+4	Disciplina de combate
5º	+5	Talento adicional
6º	+6	Desprezo racial
7º	+7	Disciplina de combate
8º	+8	Talento adicional
9º	+9	Obediência total
10º	+10	Disciplina suprema

Ataque preciso: o soldado de elite recebe um bônus em suas jogadas de ataque igual à metade de seu nível nesta classe (mínimo +1).

Golpe mortal: o soldado de elite inflige +1d6 pontos de dano em um ataque bem-sucedido. Este bônus aumenta para +2d6 no 5º nível, e para +3d6 no 10º nível.

Mente concentrada: o soldado de elite recebe um bônus igual à metade de seu nível nesta classe (mínimo 1) no próximo teste de resistência que realizar. Este efeito dura por 1 minuto.

Postura defensiva: o soldado de elite recebe um bônus de esquiva em sua CA igual à metade de seu nível nesta classe (mínimo +1).

Recuperar fôlego: o soldado de elite recupera 1d8 pontos de vida por nível nesta classe. O soldado de elite só pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual ao seu modificador de Constituição (mínimo 1).

Técnica mortal: o soldado de elite inflige +1d10 pontos de dano em um acerto crítico. No 5º nível, o dano adicional aumenta para +2d10, e no 10º nível aumenta para +3d10.

O soldado de elite recebe uma manobra adicional no 4º e no 7º níveis.

Talento Adicional: no 2º, no 5º e no 8º níveis, o soldado de elite de Yuden recebe um talento de combate adicional, Ele ainda precisa cumprir os pré-requisitos do talento.

Especialização em Armadura: a partir do 3º nível, enquanto estiver usando uma armadura pesada, o soldado de elite de Yuden recebe redução de dano 2/–.

Desprezo Racial: assim como a maior parte dos cidadãos de Yuden, os soldados de elite do reino consideram as raças não-humanas como inferiores. Os soldados de elite sentem um prazer sádico em derrotar criaturas que eles consideram fracas e, por isso, a partir do 6º nível recebem +2 de bônus em suas jogadas de dano com armas contra todas as criaturas do tipo humanóide que não forem humanas.

Obediência Total: o severo treinamento físico e o condicionamento mental pelos quais os soldados de elite passam os tornam muito resistentes a tentativas de controlar suas mentes e fazer com que descumpram suas ordens. A partir do 9º nível, um soldado de elite adiciona seu modificador de Constituição em seus testes de resistência de Vontade.

Disciplina Suprema (Ext): no 10º nível, o soldado de elite se torna um mestre das técnicas de luta. Quando usa uma ação de movimento para a habilidade disciplina de combate, o soldado de elite pode receber os benefícios de duas manobras, ao invés de apenas uma. Ele pode, por exemplo, gastar uma ação de movimento para receber +5 de bônus em suas jogadas de ataque e +3d6 de dano adicional até o fim de seu próximo turno (considerando que ele possua as manobras ataque preciso e golpe mortal).

Oficial de Yuden

Uma guerra é vencida em duas frentes: batalha e tática. Enquanto soldados empunham armas, matam e morrem na parede de escudos, o oficial planeja, movendo vidas como peças de um jogo. O oficial de Yuden, treinado nas melhores escolas militares de Arton, sabe como fazer valer cada sacrifício de seus homens, e sabe como motivá-los a esse sacrifício.

Oficiais de Yuden podem ser aristocratas empolados que nunca tocaram em armas ou veteranos endurecidos, que galgaram sua posição através de esforço e sangue. Podem sofrer com cada morte entre seus comandados, ou vê-los como meros peões. De qualquer forma, o oficial de Yuden domina a estratégia e a preparação da batalha, e entende a realidade da guerra. Sabe que, para que os soldados possam vencer no campo e os heróis possam realizar seus feitos, é necessário haver tática.

Homens matam e morrem por e para um oficial de Yuden. E é assim que deve ser.

Pré-Requisitos

Para se tornar um oficial de Yuden, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

- **Perícias:** Treinado em Estratégia e Percepção.
- **Talentos:** Comandar, Liderança, Vontade de Ferro.
- **Tendência:** Leal e Neutro ou Leal e Mau.
- **Especial:** deve ter comandado um grupo de pelo menos 10 soldados em uma batalha, e vencido.

Características de classe

Pontos de vida: O oficial de Yuden recebe 5 (+ modificador de Constituição) PV por nível.

Habilidades de classe

Bônus em Liderança (Ext): o oficial está acostumado a liderar grandes grupos de soldados. No 1º nível, ele recebe um bônus de +1 em seu valor de liderança. Esse bônus aumenta para +2 no 3º nível e para +3 no 5º nível.

Bônus em Liderança (Ext): o oficial está acostumado a liderar grandes grupos de soldados. No 1º nível, ele recebe um bônus de +1 em seu valor de liderança. Esse bônus aumenta para +2 no 3º nível e para +3 no 5º nível.

Oficial de Yuden

Nível	BBA	Habilidade de classe
1º	+1	Bônus em liderança +1, comandar aprimorado
2º	+2	Estrategista, formação invencível
3º	+3	Bônus em liderança +2, marcha forçada
4º	+4	Comando maior, por Yuden!
5º	+5	Bônus em liderança +3, sem trégua

Comandar Aprimorado: quando usa o talento Comandar, o bônus que o oficial fornece aumenta para +2.

Estrategista: o oficial sabe se aproveitar dos pontos fracos de seu inimigo. A partir do 2º nível, o bônus nas jogadas de ataque que ele recebe por flanquear um inimigo aumenta para +4.

Formação Invencível: as ordens de um oficial fazem com que a formação de seus soldados fique muito mais eficaz. A partir do 2º nível, o oficial e quaisquer aliados dentro de um raio de 9 metros recebem +2 de bônus na CA.

Marcha Forçada: o oficial conhece profundamente a logística necessária para mover um exército. A partir do 3º nível, ele pode percorrer 25% a mais de distância por dia de viagem. O oficial pode estender este benefício a todos seus seguidores, e para uma criatura adicional por nível nesta classe.

Comando Maior: a partir do 4º nível, graças a sua autoridade militar, o oficial de Yuden pode usar comando maior, como a magia, uma vez por dia. O nível de conjurador é igual ao nível de personagem do oficial de Yuden, e a CD para resistir ao efeito é 16 + modificador de Carisma.

Por Yuden!: no 4º nível, com um grito de guerra, o oficial de Yuden pode restabelecer a disciplina em seus comandados. Usando uma ação padrão, o oficial faz com que cada aliado dentro de um raio de 9 metros possa realizar um novo teste de resistência contra qualquer efeito de medo ou de ação mental que esteja lhe afetando.

Sem Trégua (Ext): a ordem que um oficial de Yuden mais gosta de proferir: "*não tenham piedade!*". A partir do 5º nível, quando usa o talento Comandar, o oficial e os aliados afetados pelo talento infligem +1d8 pontos de dano em um ataque bem-sucedido.

O exército de Yuden

Yuden é um reino muito influente e poderoso. Ao contrário de Deheon, Yuden possui um regente tirânico, uma nobreza arrogante e um povo que despreza forasteiros. Por causa disso, a chance de que um grupo de aventureiros acabe lutando com uma patrulha do exército de Yuden é muito grande! Quando isso acontecer, use as ficha

Note que soldados comuns deveriam ser construídos com a classe de PdM combatente. Os soldados de Yuden, porém, possuem um treinamento rigoroso e especializado, que rende militares muito bem preparados; por isso, eles são construídos com a classe guerreiro. Da mesma forma, o equipamento usado pelo exército de Yuden é de ótima qualidade.

Uma patrulha é formada por quatro a oito homens, entre soldados e besteiros, e é liderada por um sargento. Uma patrulha típica pode ser encontrada nas estradas e nas cidades do reino, enquanto que patrulhas formadas por veteranos são designadas para proteger locais importantes. Além dos itens descritos nas fichas abaixo, todos os militares carregam cantil, mochila, rações de viagem e saco de dormir.

	Soldado, Humano, Guerreiro 3 LM	**Soldado Veterano, Humano, Guerreiro 5 LM**
Pontos de vida:	36	55
Deslocamento:	6m	6m
Iniciativa:	+6	+8
Classe de armadura:	21	22
Ataques:	Espada bastarda+5 (1d10+1, desc.19-20)	Espada bastarda +9 (1d10+7, desc. 19-20)
Espaço / alcance:	1,5m/1,5m	1,5m/1,5m
Habilidades:	For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 10, Car 8	For 15, Des 11, Con 14, Int 10, Sab 10, Car 8
Testes de resistência:	Fort +4, Ref +1, Von +1	Fort +6, Ref +2, Von +2
Perícias:	Atletismo+6, Intimidação+5, Percepção +7	Atletismo+8, Intimidação+6, Percepção +8
Talentos:	Foco em Arma (espada bastarda), Foco em Armadura (pesada), Fortitude Maior, Lutar em Formação[R,] Usar Arma Exótica (espada bastarda), Tolerância,Vitalidade.	Ataque poderoso, Especialização em arma (espada bastarda), Foco em Arma (espada bastarda), Foco em Armadura (pesada), Fortitude maior, Golpe com duas mãos, Lutar em Formação[R], Tolerância, Usar Arma Exótica (espada bastarda), Vitalidade.
Nível de desafio	1	3
Equipamento:	escudo grande de metal obra-prima, espada bastarda obra-prima, meia-armadura obra-prima.	escudo grande de metal obra-prima, espada bastarda obra-prima, meia-armadura obra-prima, Poção de força do touro, poção de curar ferimentos moderados

	Besteiro, Humano, Guerreiro 3 LM	Besteiro Veterano, Humano, Guerreiro 5 LM
Pontos de vida:	36	55
Deslocamento:	9m	9m
Iniciativa:	+8	+10
Classe de armadura:	19 (+2 des, +5 armadura,+1 nível)	19 (+2 des, +5 armadura,+2 nível)
Ataques:	Besta pesada +6 (1d12+2, 19-20) Espada curta +4 (1d6+1, 19-20)	Besta pesada +10 (1d12+5, 19-20) Espada curta +6 (1d6+2, 19-20)
Espaço / alcance:	15m/1,5m	15m/1,5m
Habilidades:	For 11, Des 15, Con 12, Int 10, Sab 10, Car 8	For 11, Des 15, Con 15, Int 10, Sab 10, Car 8
Testes de resistência:	Fort +3, Ref +3, Von +1	Fort +6, Ref +4, Von +2
Perícias:	Atletismo+4, Intimidação+5, Percepção +7	Atletismo +6, Intimidação+5, Percepção +7
Talentos:	Foco em Arma (besta pesada), Lutar em Formação, Rapidez de Recarga, Tiro rápido, Tiro certeiro, Tolerância, Vitalidade.	Especialização em Arma (besta pesada), Foco em Arma (besta pesada), Lutar em Formação, Rapidez de Recarga, Tiro certeiro, Tiro rápido, Tiro longo, Tolerância, Vitalidade
Nível de desafio	1	2
Equipamento:	besta pesada obra-prima, espada curta obra-prima, cota de malha obra-prima, 20 virotes	besta pesada obra-prima, espada curta obra-prima, cota de malha obra-prima, 20 virotes, 10 virotes +2

	Sargento, Humano guerreiro 6, LM	Sargento Vetereno, Humano guerreiro 8, LM
Pontos de Vida:	69	87
Deslocamento:	6m	6m
Iniciativa:	+9	+11
Classe de armadura:	24	27
Ataque:	Espada bastarda +12 (1d10+9, desc. 19-20) Besta pesada +7 (1d12+3 desc. 19-20)	Espada bastarda +14 (1d10+10, desc. 19-20) Besta pesada +9 (1d12+4 desc. 19-20)
Espaço/ Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Habilidades:	For 18, Des 10, Con 16, Int 12, Sab 8, Car 16	For 20, Des 10, Con 16, Int 12, Sab 8, Car 16
Testes de resistência:	Fort +8 Ref +3, Von +2	Fort +9 Ref +4, Von +3
Perícias:	Atletismo +5, Estratégia +10, Intimidação +12	Atletismo +7, Estratégia +12, Intimidação +14,
Talentos:	Ataque Duplo (espada bastarda), Comandar, Especialização em Arma (espada bastarda), Foco em Arma (espada bastarda), Foco em Armadura (pesada), Lutar em Formação, Tolerância, Usar Arma Exótica (espada bastarda), Vitalidade, Vontade de Ferro	Ataque Duplo (espada bastarda), Ataque Poderoso,Comandar, Especialização em Arma (espada bastarda), Foco em Arma (espada bastarda), Foco em Arma Aprimorado (espada bastarda), Foco em Armadura (pesada), Lutar em Formação, Tolerância, Usar Arma Exótica (espada bastarda), Vitalidade, Vontade de Ferro
Nível de desafio	3	4
Equipamentos:	armadura de batalha obra-prima, besta pesada obra-prima, escudo grande de metal obra-prima, espada bastarda +1, meia-armadura obra-prima,poção de força do touro, poção de curar ferimentos moderados, 20 virotes	armadura de batalha +1, besta pesada obra-prima, escudo grande de metal +1, espada bastarda +1, meia-armadura obra-prima, poção de força do touro, poção de curar ferimentos moderados, 20 virotes

Cavaleiro

Um cavaleiro usando uma armadura de placas, com uma túnica com o brasão de Yuden.

Muitos desses cavaleiros pertencem à nobreza de Yuden, o que só colabora para a atitude desdenhosa que eles têm com as outras pessoas. Eles acreditam que uma investida montada com suas lanças é capaz de derrotar qualquer inimigo, e lutam de acordo.

Lembre-se de que se eles estiverem lutando montados eles recebem +1 de bônus em suas jogadas de ataque contra quaisquer oponentes a pé que sejam de tamanho Médio ou menor. e montado em um garanhão de guerra. Tem um nariz empinado e uma expressão arrogante.



	Cavaleiro, Humano Guerreiro 8, LM
Pontos de Vida:	79
Deslocamento:	6m
Iniciativa:	+6
Classe de armadura:	27
Ataque:	espada longa obra-prima: +14 (1d8+9, dec. 19-20) lança montada: +1: +16 (dano: 1d8+12, dec. x3) besta leve obra-prima: +10 (dano: 1d8+4, dec. 19-20)
Espaço/ Alcance:	1,5 m/1,5 m
Habilidades:	For 20, Des 13, Con 17, Int 12, Sab 10, Car 10
Testes de resistência:	Fort+7, Ref +3, Von +5
Perícias:	Adestrar Animais +11, Cavalgar +12, Conhecimento (nobreza e realeza) +12, Estratégia +12, Intimidação +14
Talentos:	Ataque Poderoso, Ataque duplo, Atropelar, Bairrista[R], Combate Montado, Especialização em Arma (lança montada), Foco em Arma (lança montada), Foco em Arma Aprimorado (lança montada), Foco em Armadura (pesada), Investida Implacável, Investida Montada
Nível de desafio	6
Equipamentos:	armadura de batalha +1, besta leve obra-prima, cavalo de guerra pesado, escudo grande de metal +1, espada longa obra-prima, lança montada +1, sela militar

Clérigo de Keenn

Este clérigo usa uma armadura de metal tão pesada que faz com que ele pareça uma estátua de aço, e um escudo tão grande quanto uma porta, com o símbolo de Keenn desenhado nele. Tem um olhar agressivo e uma voz brusca e alta, e parece sempre prestes a iniciar uma luta.

A ficha abaixo representa os clérigos de Keenn que acompanham as patrulhas do exército, ou que servem de guardas em prédios do governo nas cidades do reino. Eles são fanáticos por seu deus e por Yuden, e acreditam que o melhor que podem fazer é submeter os outros povos às leis deles. O caminho para fazer isso? A guerra, é claro.



	Clérigo de Keenn, Humano Clérigo 7, LM
Pontos de Vida:	61
Deslocamento:	6m
Iniciativa:	3
Classe de armadura:	26
Ataque:	maça de guerra obra-prima: +8 (1d12+6, dec. x3)
Espaço/ Alcance:	1,5 m/1,5 m
Habilidades especias:	Canalizar energia negativa 4d6+3, 1/Dia, Vontade CD 13; Magia (29 PMs)
Habilidades:	For 16, Des 10, Con 16, Int 10, Sab 18, Car 10
Testes de resistência:	Fort+8, Ref+3, Von +10
Perícias:	Conhecimento (religião) +10, Identificar Magias +10, Intimidação 14, Intuição+19,
Talentos:	Conjurar Arma, Fortitude Mairo, Intolerância[R], Magias em Combate, Poder mágico (3), Sangue de Ferro, Usar Arma Exótica (maça de guerra), Usar Escudo de Corpo, Vontade de Ferro.
Nível de desafio	5
Equipamentos:	armadura de batalha +1, escudo de corpo obra-prima, maça de guerra obra-prima, símbolo profano

Magias preparadas: 0 – detectar magia, detectar venenos, luz, orientação, resistência, virtude; 1º –arma mágica, auxílio divino, bênção, causar medo, comandar, escudo da fé; 2º – ajuda, arma espiritual, explosão sonora, força do touro, vigor do urso; 3º – dissipar magia, purgar invisibilidade, roupa encantada; 4º – poder divino.

Campeão

Um homem grandalhão e peludo, com braços do tamanho de toras de madeira e duros como pedra. Veste uma armadura de escamas, e empunha um machado de duas lâminas.

O campeão de uma aldeia de Yuden é um adversário bastante perigoso. Eles gostam de lutar, e o pior, não se importam com defesa – sua única "estratégia" é matar seu inimigo antes deles mesmo morrerem...

	Campeão Humano Bárbaro 9, CM
Pontos de Vida:	144
Deslocamento:	9m
Iniciativa:	+15
Classe de armadura:	18
Ataque:	machado grande flamejante +1: +17 (1d12+11+1d6 de fogo, dec. 19-20/x3)
Espaço/ Alcance:	1,5 m/1,5 m
Habilidades especias:	Analfabetismo, fúria 3/dia, Movimento rápido, Esquiva sobrenatural, Esquiva sobrenatural aprimorada, Redução de dano 1, Instinto selvagem +2,
Habilidades:	For 24, Des 12, Con 18, Int 9, Sab 10, Car 8
Testes de resistência:	Fort +9, Ref +4, Von +3
Perícias:	Atletismo+19, Intimidação +11, Percepção +12, Sobrevivência +12
Talentos:	Ataque Poderoso, Foco em Arma (machado grande), Patriota[R], Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (machado grande), Vitalidade, Trespassar.
Nível de desafio	7
Equipamentos:	brunea obra-prima, machado grande flamejante +1, poção de curar ferimentos graves, poção de força do touro



Nova Perícia

Uma nova perícia, que aparece nas fichas acima, é descrita a seguir.

Estratégia

Inteligência

Você estudou as artes da guerra – logística, táticas e estratégia. Sabe comandar grupos de soldados, desde pequenas patrulhas até exércitos inteiros.

Teste: esta perícia pode ser usda para as seguintes ações:

Emboscar: você pode realizar um teste de Estratégia (CD 20) para encontrar um bom local para armar uma emboscada. Se o teste for bem sucedido, você encontra um ponto que fornece algum tipo de vantagem tática, como cobertura, camuflagem, ou terreno elevado. Você também pode fazer este teste para perceber uma emboscada armada por inimigos.

Ordens: você pode realizar um teste de Estratégia (CD 15) para dar ordens a seus aliados. Se o teste for bem sucedido, todos os aliados a até 9 m que consigam ouví-lo recebem +1 de bônus de competência em suas jogadas de ataque durante 1 rodada. Para cada 10 pontos que o resultado do teste exceder 15, o bônus concedido aumenta em +1, para um máximo de +3 com um resultado de 35.

Ação: procurar um local para uma emboscada é uma ação de rodada completa. Dar ordens é uma ação padrão.

Novas Tentativas: se você falhar em um teste para procurar um local para uma emboscada, só poderá tentar novamente em outro lugar. Você pode tentar dar ordens para seus aliados mesmo que já tenha falhado.

Nota: Estratégia é uma perícia de classe para guerreiros, paladinos e samurais, e uma perícia de outra classe para todas as outras classes.

Novos itens: Maça de Guerra

Maça de guerra: Esta arma é uma versão mais perigosa da maça comum, tendo uma cabeça feita de grandes placas de metal. O peso da maça de guerra torna seu golpe muito potente; infelizmente, também faz com que ela seja um pouco desajeitada. Um personagem usando uma maça de guerra sofre -1 de penalidade eu suas jogadas de ataque.

Escudo de Corpo: Esse enorme escudo é quase tão alto quanto o personagem. Na maioria dos casos, ele Fornece Bônus de Escudo indicado na CA. No entanto é possível usá-lo como cobertura total, mas o perssonagem não conseguira atacar. O escudo não oferece cobertura para magias à distância; Um conjurador é capaz de disparar a magia contra o personagem tendo o próprio escudo como alvo. É impossível desferir um ataque usando o escudo de corpo como arma o personagem não consegue utilizar a mão do escudo para empunhar outros itens.

Quando o escudo é utilizado em combate o usuário sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque em função do tamanho do equipamento.



arma exótica	Preço	Dano	Critico	distância	peso	tipo
Corpo-a-Corpo - Uma Mão						
Maça de guerra*	25 TO	1d12	x3	-	6kg	esmagamento

*Uma maça de guerra pode ser usada como uma arma comum com as duas mãos.

	Preço	Bônus na CA	Bônus Máximo de Destreza	Penalidade de armadura	Peso
Escudo					
Escudo de Corpo	30TO	+4	+2	-7	22kg

*O escudo de corpo também oferece cobertura, consute a descrição.

Príncipe Mitkov Yudennach III



O Príncipe Mitkov, regente de Yuden, sempre estava pronto a guerrear, e salivava pela coroa do Reinado há muito.

Mitkov Yudennach, príncipe regente de Yuden, é uma figura amada e desprezada, alvo de temor e escárnio, ao mesmo tempo.

Criado na disciplina marcial de Yuden, dentro da família real, Mitkov teve uma juventude que não sugeria sua vida adulta. Parecia desconsiderar muito do respeito e sobriedade tão valorizado em sua terra, e adotava uma postura arrogante e displicente. Conhecido por seus caprichos, tinha uma guarda pessoal formada por crianças, os assim-chamados “Órfãos”. Outras excentricidades marcaram o início de sua vida.

Mitkov assumiu a coroa de Yuden após eventos confusos durante uma cerimônia de Keenn, o Deus da Guerra, onde um forasteiro seria apontado como o Dançarino de Guerra de Yuden, o grande campeão do reino. O pai de Mitkov, Fiodor, foi assassinado em meio ao tumulto, após a cerimônia ter sido interrompida. Até hoje sussurra-se que o próprio Mitkov teria sido o responsável. Todos os Órfãos morreram pouco depois.

Mesmo sendo o regente, Mitkov manteve o título de “príncipe” de acordo com a tradição de Yuden, só poderia ser chamado rei quando se casasse. Isso quase aconteceu vários anos após sua coroação. Mitkov conseguiu forçar um casamento de interesses com a princesa Rhana, filha do Rei-Imperador Thormy, o regente de Deheon e líder de todo oReinado.

Thormy desejava criar a paz entre os dois reinos, historicamente hostis. Mitkov desejava a coroa do Reinado.

Contudo, a princesa Rhana fugiu pouco antes da cerimônia de casamento. Mitkov, enfurecido, cortou todas as tentativas de diplomacia com Deheon, e uma guerra passou a esta mais próxima do que nunca. A fuga de Rhana foi acobertada, mas Mitkov sofreu humilhação pública, sendo alvo de ridículo em muitos reinos. Em Yuden, entretanto, Rhana passou a ser sinônimo das palavras mais baixas que podem descrever uma mulher.

Mitkov ainda deseja o respeito de ser chamado de rei, e deseja poder político sobre o Reinado. Sabe que, num simples conflito aberto, Yuden poderia estar em desvantagem. Mitkov ainda diz saber como derrotar a temida Aliança Negra, mas não revelará a informação a menos que seja feito Rei-Imperador.O príncipe está há muito parado, e vários regentes perguntam-se o que estará arquitetando.

Mitkov Yudennach III - Humano (Leal e Mal); Guerreiro 8/Nobre 2/Oficial de Yuden 5; PV: 138; CA: 36
Iniciativa: +12
Ataque: *Vitoriosa:*+18 (1d8+11 desc.19-20);
Testes de resistência: Fort +17, Ref +12, Von +14;
For 26, Des 16, Con 16, Int 20, Sab 11, Car 18.
Ataque especial: comando maior;

Qualidades Especiais: bônus em liderança +3, autoconfiança, herança, orgulho 1/dia, frivolidade, riqueza, comandar aprimorado, estrategista, formação, inexpugnável, marcha forçada, por Yuden!, resistência a magia+5, sem trégua;

Perícias e Talentos: Atletismo+21, Adestrar Animais +22, Atuação (oratória) +22, Blefar +22, Cavalgar +21, Conhecimento (nobreza e realeza) +23, Diplomacia +22, Estratégia +27, Intimidação +22, Intuição +18;

Talentos: Ataque em movimento, Ataque giratório, Ataque poderoso, Comandar, Especialização em Arma (espada longa), Especialização em Combate, Esquiva, Foco em Arma (espada longa), Foco em Arma Maior (espada longa), Foco em Armadura (média), Foco em Perícia (Estratégia), Golpe com as duas mãos, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Mobilidade, Patriota, Vontade de Ferro.



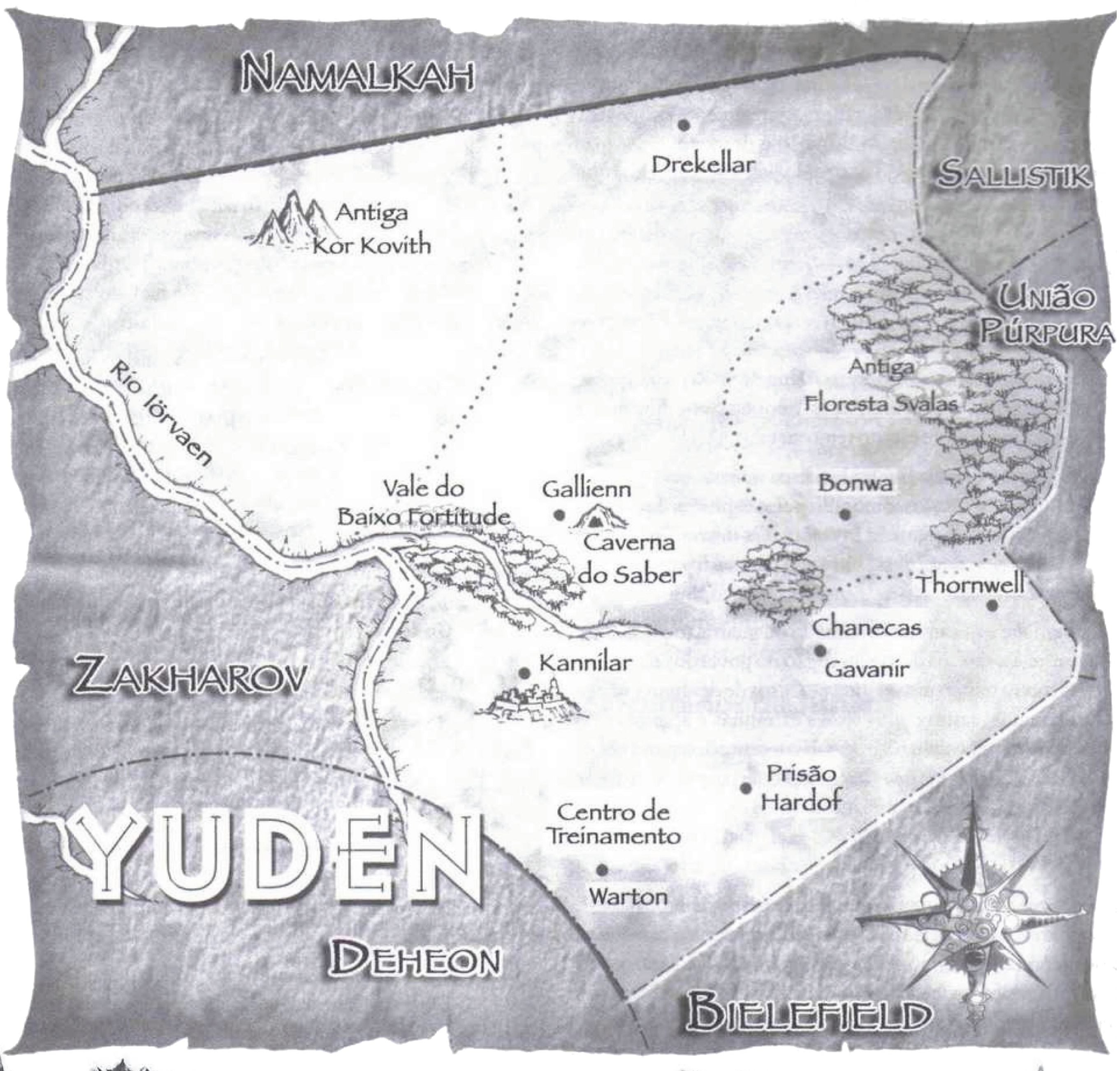
Equipamento: considerando que é o regente do Exército com uma Nação, não é de se espantar que Mitkov possua itens muito poderosos. Quando parte para uma batalha, o príncipe carrega o seguinte equipamento: sua espada pessoal, *Vitoriosa*, a armadura de sua família, a Couraça Yudennach, um anel de proteção +4, um cinto de força do gigante +6, um escudo grande da reflexão +3 e um manto da resistência +5.

Vitoriosa é uma espada longa +2 com o seguinte poder: sempre que seu usuário derrubar uma criatura em combate (reduzindo seus pontos de vida a 0 ou menos) com a espada, seu bônus de melhoria aumenta em 1 (até um máximo de +5) até o final do dia.

Como uma ação livre, o usuário pode reduzir em 1 o bônus de melhoria da arma quando realizar um ataque com ela. Se o fizer, recebe +4 de bônus nesta jogada de ataque, e causa dano dobrado. O bônus de melhoria da Vitoriosa não pode ser reduzido para menos do que +2.

A Couraça Yudennach é um peitoral de mitral +4, que concede a seu usuário +4 de bônus de armadura natural e resistência a magia.

Lembre-se de que Mitkov possui um armorial vasto à sua disposição, e se tiver tempo para se preparar poderá usar itens ideais para uma situação específica (por exemplo, usar uma arma flamejante contra gigantes do gelo).



Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Th e following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Defi nitions: (a)"Contributors" means the copyrightand/ or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages),potation, modifi cation, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifi cally excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or eff ects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identifi ed as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifi cally excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translateand otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. Th e License: Th is License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affi x such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Off er and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have suffi cient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. Th e use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. Th e owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identifi cation: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so aff ected.

13. Termination: Th is License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. **Tormenta RPG**, Copyright 2010, Jambô Editora. Autores Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J.M. Trevisan.

Leia mais em:
http://rpgchapreto.blogspot.com/

